

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI BAHAN
PENGAYAAN PADA MATERI SIKLUS AKUNTANSI KELAS X AKUNTANSI SMK NEGERI 4 SURABAYA**

Aliatin

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Surabaya, e-mail : Lyya.Chypirily12@gmail.com

Joni Susilowibowo

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Surabaya, e-mail : Jonisusilowibowo@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, dan respon siswa terhadap media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan yang dikembangkan. Metode penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan media ADDIE. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa dari hasil validasi para ahli 89,75% dan respon siswa sebesar 87,5%. Sehingga secara keseluruhan mendapatkan skor 89,25% dan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada kegiatan pengayaan.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga, Bahan Pengayaan, Akuntansi

Abstract

This study aims to find out developing process, appropriateness, and students' responses of the learning media in the form of snakes and ladders game as the developed enriching material. This study uses ADDIE developing model. This study shows that the validation from experts is in the amount of 89,75% whilst the students' grade is 87,5%. Those scores make it 89,25% in total, and it can be concluded that the development of snakes and ladders game as enriching material is very appropriate to be used in enriching activities during learning process.

Keywords : Learning Media, Snakes and Ladders Game, Enriching Material, Accounting

PENDAHULUAN

Perkembangan dan kemajuan dalam suatu bangsa salah satunya ditentukan oleh sumber daya manusia yang berkualitas. Sedangkan untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas tentu dibutuhkan pendidikan yang berkualitas pula, sehingga peran pendidikan sangat penting untuk menumbuhkan sumber daya manusia yang dapat meningkatkan perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar yang kondusif dan proses pembelajaran yang efektif agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memperoleh ilmu dalam bidang keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dalam kehidupan di masyarakat, bangsa, dan Negara (UU RI nomor 20 Tahun 2003).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dipahami bahwa pendidikan merupakan suatu kebutuhan manusia untuk meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dengan memiliki keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang baik sehingga pendidikan adalah hak bagi setiap warga Negara untuk memperolehnya. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan di era globalisasi seperti sekarang ini telah membawa perubahan dalam kehidupan manusia, pendidikan juga mengalami perubahan tersebut. Pendidikan digunakan untuk meningkatkan kualitas manusia sehingga dapat menghasilkan manusia yang cerdas, mandiri dan berdaya

saing tinggi. Pendidikan dalam suatu negara memiliki peran yang besar dalam kelangsungan hidup bangsa dan Negara, karena pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Demi mewujudkan lulusan pendidikan yang memasuki era globalisasi yang penuh tantangan diperlukan pendidikan yang berkualitas.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009) bahwa pendidikan adalah kegiatan interaksi antara guru dan siswa. Dalam kegiatan interaksi antara guru dengan siswa, guru bertindak mendidik siswa. Tindakan mendidik yang dilakukan oleh guru tertuju pada perkembangan siswa agar menjadi mandiri. Untuk dapat berkembang menjadi siswa yang mandiri, siswa harus belajar.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dipahami bahwa dalam meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa, salah satu yang terpenting adalah dengan meningkatkan kemampuan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa pada proses belajar mengajar berlangsung. Seorang guru harus mempunyai pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dalam bidangnya dan mampu dalam mendidik siswa. Salah satu upaya pemerintah untuk membantu guru agar meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia yaitu dengan cara mengembangkan kurikulum sebagai suatu alat instrumen. Dalam pelaksanaan kurikulum yang diberlakukan, kurikulum yang digunakan sebelumnya adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan saat ini dikembangkan menjadi Kurikulum 2013.

Tema kurikulum 2013 adalah menghasilkan insan Indonesia yang; produktif, kreatif, inovatif, afektif; melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi (Mulyasa 2014). Untuk mewujudkan hal tersebut, implementasi kurikulum 2013 guru dituntut untuk secara profesional dalam merancang pembelajaran efektif dan bermakna, mengorganisasikan pembelajaran, memilih pendekatan pembelajaran yang tepat, menentukan prosedur pembelajaran dan pembentukan kompetensi secara efektif, serta menetapkan kriteria keberhasilan belajar.

Menurut Syah (2013) bahwa belajar merupakan tahapan perubahan tingkah laku seseorang yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Oleh karena itu diperlukan suatu proses belajar mengajar yang inovatif dan kreatif supaya siswa bisa lebih tertarik dan mudah memahami pembelajaran yang diberikan.

Menurut Sadiman, dkk (2010) bahwa proses belajar mengajar pada hakikatnya merupakan proses komunikasi dimana proses tersebut dilakukan oleh guru sebagai pemberi pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media dan penerima pesan merupakan komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan diberikan oleh guru kepada murid adalah ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum yang berlaku.

Berdasarkan pendapat diatas guru mempunyai peran penting di dalam proses pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran meliputi masukan (input), proses (kegiatan belajar mengajar), dan keluaran (output). Guru adalah seseorang yang mengoperasikan proses belajar mengajar secara teratur dari tahapan awal sampai tahapan akhir (kulminasi). Dalam tahapan dari rancangan tersebut maka rancangannya siswa akan melewati tahapan akhir (kulminasi) dimana tahapan akhir yang memungkinkan bagi siswa untuk bisa mengetahui kemajuan dalam belajarnya. Salah satu alat bantu yang berguna dalam kegiatan proses belajar mengajar adalah media belajar. Media belajar merupakan alat bantu yang dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat sehingga kesulitan siswa memahami konsep dan prinsip tertentu dapat teratasi. Media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu berbentuk permainan. Permainan-permainan tradisional yang sederhana dapat menjadi sumber inspirasi dalam merancang sebuah media pembelajaran yang menarik. Salah satunya adalah permainan ular tangga dimana permainan ini merupakan jenis permainan kelompok yang melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu.

Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media yang menarik dan menyenangkan bagi siswa karena siswa akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran tersebut guru yang berperan sebagai fasilitator. Dalam permainan ular tangga siswa dapat menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari karena metode dalam permainan ular tangga dipadukan dengan diskusi kelompok. Oleh karena itu pada diskusi kelompok ini siswa diberikan

suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi pendahuluan dan wawancara dengan guru mata pelajaran akuntansi pada tanggal 21 januari 2016 yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 4 Surabaya diperoleh informasi bahwa penggunaan variasi media dalam proses pembelajaran akuntansi jarang dilakukan terutama pada media yang digunakan dalam kegiatan pengayaan. Media yang selama ini digunakan untuk menyampaikan materi menggunakan media LCD power point, papan tulis, buku siswa, dan soal-soal latihan. Metode guru dalam proses belajar mengajar di kelas menggunakan pembelajaran langsung berupa ceramah, diskusi kemudian memberi tugas kepada siswa. Siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dilakukan remedial sedangkan yang sudah mencapai KKM diberikan kegiatan pengayaan. Seringkali guru berfokus terhadap peserta didik yang sulit menerima materi pelajaran sehingga tertinggal dengan teman lainnya untuk mencapai ketuntasan belajar secara bersamaan, berbagai cara dilakukan agar peserta didik tersebut dapat mencapai standar ketuntasan yang sudah ditentukan oleh satuan pendidikan, terkadang guru mengabaikan peserta didik yang mempunyai kemampuan lebih baik dibandingkan teman lainnya sehingga mempunyai waktu lebih dalam proses pembelajaran, peserta didik tersebut seharusnya mendapatkan perlakuan yang sama dengan diberikan kegiatan pengayaan.

Dalam observasi yang telah dilakukan oleh peneliti juga diketahui nilai hasil ulangan harian siswa kelas X Akuntansi kelas X SMK Negeri 4 Surabaya pada materi siklus akuntansi yang dilaksanakan pada semester gasal tahun pelajaran 2015-2016 menunjukkan 50% siswa yang nilainya dibawah standar, 20,83% siswa yang tuntas dengan nilai diambang batas, dan sisanya 29,17% siswa yang mendapat nilai diatas standar. Siswa yang mendapat nilai ulangan diambang batas cukup banyak yaitu 25 dari jumlah total siswa 120 siswa maka diperlukan kegiatan pengayaan.

Beberapa penelitian yang dilakukan pada pengembangan tentang media pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga adalah media yang efektif yang digunakan agar meningkatkan daya serap dan pemahaman yang dimiliki siswa terhadap pelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Purnanindya (2011) menunjukkan hasil bahwa tingkat validasi pada pengembangan game edukasi ular tangga dari validator ahli materi yaitu sebesar 3,39 dimana termasuk dalam kategori layak, kemudian dari validator ahli media mendapat skor sebesar 3,06 dan termasuk pada kategori layak, dan penilaian dari siswa mendapatkan skor sebesar 3,52 dan termasuk pada kategori sangat layak. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Kusumawardhana (2014) menunjukkan bahwa hasil penilaian ahli materi mendapat nilai rata-rata 4,17 dengan kategori layak, kemudian hasil penilaian ahli media mendapat nilai rata-rata 4,21 dengan kategori sangat layak dan hasil penilaian pada uji coba yang

dilakukan oleh siswa mendapat nilai rata-rata 4,27 dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk mencoba mengembangkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran khususnya pada pembelajaran akuntansi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Permainan Ular Tangga sebagai Bahan Pengayaan Pada Materi Siklus Akuntansi Kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya”

Berdasarkan uraian diatas, masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana pengembangan proses pengembangan media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan pada materi siklus akuntansi kelas X akuntansi, 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan pada materi siklus akuntansi kelas X akuntansi, 3) Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan pada materi siklus akuntansi kelas X akuntansi.

Berdasarkan ruusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah: 1) untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan pada materi siklus akuntansi kelas X akuntansi, 2) untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan pada materi siklus akuntansi kelas X akuntansi, 3) untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan pada materi siklus akuntansi kelas X akuntansi.

METODE

Pengembangan media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan pada materi siklus akuntansi menggunakan jenis pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation, Evaluation*). Pengembangan ini terdiri dari 5 tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan pada materi siklus akuntansi ini adalah dua orang ahli materi, satu orang ahli media, dan 20 siswa kelas X akuntansi. Jenis data yang diperoleh dalam pengembangan ini adalah data kualitatif yang diperoleh dari hasil telaah para ahli dan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi para ahli dan respon siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket yang terdiri dari angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka tidak menyertakan jawaban yang diharapkan sedangkan angket tertutup memberikan kebebasan kepada subjek penelitian untuk dengan bebas mengemukakan pendapat atau sikap mereka (Hamzah, 2013:131). Lembar telaah oleh para ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan media

pembelajaran yang dikembangkan dengan menganalisis saran dan komentar yang diperoleh. Lembar validasi oleh para ahli dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan perhitungan dengan perhitungan skor menurut skala *Likert* dengan ketentuan skor 5 kriteria “sangat baik”, skor 4 kriteria “baik”, skor 3 kriteria “sedang”, skor 2 kriteria “tidak baik”, skor 1 kriteria “sangat tidak baik”.

$$\% \text{ nilai kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor ideal (kriterium)}} \times 100\%$$

Angket respon siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan perhitungan skor menurut *Guttman* dengan ketentuan pada pilihan jawaban setiap pertanyaan yang dinyatakan dalam kata “Ya” skor 1 atau “Tidak” skor 0.

$$\% \text{ tiap nomor} = \frac{\text{Jumlah siswa menjawab ya}}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$

Dari hasil analisis akan diperoleh kesimpulan tentang media pembelajaran menggunakan interpretasi kelayakan media oleh Sugiyono (2015:136-137) yang dijabarkan sebagai berikut: 1) prosentase 81%-100% mewakili kriteria sangat layak, 2) 61%-80% mewakili kriteria layak, 3) 41%-60% mewakili kriteria cukup layak, 4) 21%-40% mewakili kriteria tidak layak, 5) 0%-20% mewakili kriteria sangat tidak layak. Media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan pada materi siklus akuntansi dikatakan layak jika memperoleh persentase kelayakan $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Proses pengembangan media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan pada materi siklus akuntansi ini terdiri dari lima tahap. Tahap pertama yaitu analisis, dalam tahap analisis yang dilakukan adalah analisis kinerja yang terjadi dan analisis kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran sebagai bahan pengayaan, serta merumuskan tujuan pembelajaran dalam menyusun media pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan melakukan kegiatan pengumpulan dan analisis informasi, mendefinisikan masalah, dan melanjutkan rencana rancangan media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan. Sebagai berikut dijelaskan kegiatan tersebut: a) Analisis Kinerja, analisis kinerja bertujuan untuk mengetahui keadaan nyata yang terjadi dan masalah yang ada. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari SMK Negeri 4 Surabaya, diketahui bahwa dalam melaksanakan kegiatan pengayaan guru jurang memperhatikan siswa yang mempunyai kemampuan lebih dibandingkan dengan teman lainnya, mereka sering kali diabaikan; b) Analisis Kebutuhan, analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui pengetahuan, ketertarikan guru dan siswa terhadap rancangan media pembelajaran yang dikembangkan. Karakteristik siswa meliputi kemampuan akademik (pengetahuan), dan pengalaman belajar siswa. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari SMK Negeri 4 Surabaya, diketahui bahwa guru merasa kesulitan dalam membuat media pembelajaran sebagai bahan pengayaan yang lebih kreatif dan dibutuhkannya media pembelajaran sebagai bahan pengayaan yang menarik

siswa dalam kegiatan pembelajaran dan memudahkan siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih terutama pada materi pokok siklus akuntansi; c) Perumusan tujuan pembelajaran, tahap ini digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran dengan menganalisis kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator dalam pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan penyusunan tujuan pembelajaran yang kemudian diintegrasikan ke dalam penyusunan desain perangkat pembelajaran.

Tahap kedua yaitu tahap desain. Pada tahap ini dilakukan langkah desain yang diperlukan untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi melalui langkah analisis kebutuhan. Hasil perancangan dari desain adalah sebuah media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan pada materi siklus akuntansi akan terlihat pada prototipe I. Berikut ini adalah beberapa uraian tampilan dalam prototipe I produk media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan yang sudah dibuat antara lain papan permainan, pion permainan, dadu, kartu kesempatan yang meliputi tiga jenis yaitu kartu kesempatan ular, kartu kesempatan tangga dan bonus perjalanan dan petunjuk penggunaan permainan ular tangga.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Dalam tahap pengembangan dilakukan proses produksi, evaluasi kelayakan media pembelajaran dan analisis data hasil evaluasi dan revisi media pembelajaran yang merupakan solusi dari masalah dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap evaluasi kelayakan media pembelajaran ini terdiri dari telaah dan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Langkah pengembangannya antara lain: a) Memproduksi, pada tahap ini telah diproduksi media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan berdasarkan rancangan dan naskah yang sudah dibuat. Media pembelajaran didesain dengan menggunakan aplikasi Corel Draw 98, dan dicetak dengan print laser dalam kertas A2 310 gram dan dilaminasi doft; b) Evaluasi kelayakan media pembelajaran, 1) Telaah dan validasi para ahli, telaah materi dilakukan oleh dua orang ahli materi yaitu Irin Widayati, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen pendidikan akuntansi, fakultas ekonomi, Universitas Negeri Surabaya dan Dra. Pantja Harjoewarni selaku guru akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya. Ahli materi menelaah materi dalam media pembelajaran yang telah dibuat dengan berdasarkan kriteria kelayakan lembar telaah yang telah disediakan peneliti. Penelaah diminta untuk mengisi lembar telaah yang telah disediakan dengan memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan. Telaah media dilakukan oleh Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen teknologi pendidikan di fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Ahli media menelaah media pembelajaran yang telah dibuat dengan berdasarkan kriteria kelayakan lembar telaah yang telah disediakan peneliti. Penelaah diminta untuk mengisi lembar telaah yang sudah disediakan peneliti dengan memberikan komentar dan saran untuk menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran yang telah di telaah

dan direvisi kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum di uji cobakan kepada objek uji coba. Para ahli melakukan validasi berdasarkan kriteria kelayakan dalam lembar validasi yang telah disediakan oleh peneliti; 2) Analisis data hasil evaluasi dan revisi berdasarkan hasil telaah dan validasi: a) Analisis data evaluasi dan revisi berdasarkan hasil telaah ahli materi. Analisis data dan revisi dilakukan sesuai dengan komentar dan saran dari penelaah. Komentar dan saran yang telah ditulis dalam lembar telaah materi digunakan sebagai pedoman pada saat melakukan revisi materi untuk memperbaiki materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap ini akan menghasilkan Prototipe II, berikut hasil pengumpulan data dari komentar dan saran dari ahli materi mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Data hasil revisi berupa perbaikan materi media pembelajaran berpedoman pada komentar dan saran ahli materi; b) Analisis data evaluasi dan revisi berdasarkan hasil telaah ahli media, analisis data dan revisi dilakukan sesuai dengan komentar dan saran dari penelaah. Komentar dan saran yang telah ditulis dalam lembar telaah materi digunakan sebagai pedoman pada saat melakukan revisi untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap ini akan menghasilkan Prototipe II, berikut hasil pengumpulan data dari komentar dan saran dari ahli materi mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Data hasil revisi berupa perbaikan media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan yang dikembangkan berdasarkan saran dan komentar dari ahli media; c) Analisis data hasil validasi, analisis data validasi dilakukan berdasarkan lembar validasi yang telah disediakan peneliti dan diisi oleh para ahli. Lembar validasi berisikan nilai yang diberikan oleh para ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan skala penilaian 1 sampai dengan 5 yang didasarkan pada perhitungan skor menurut Skala Likert. Data hasil validasi dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dalam bentuk prosentasi.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi. Dalam tahap implementasi, dilakukan uji coba terbatas pada 20 siswa kelas X jurusan akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya yang merupakan subjek, kemudian hasil dari uji coba terbatas akan di analisis. Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap implementasi: a) Uji coba terbatas, media pembelajaran yang sudah melewati proses validasi dan menghasilkan prototipe II kemudian diuji cobakan dalam kelompok kecil yaitu 20 siswa kelas X Akuntansi. Uji coba terbatas dilakukan bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan pada materi siklus akuntansi yang dikembangkan. Pada langkah ini, media pembelajaran yang telah divalidasi oleh para ahli, diuji cobakan kepada 20 siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya. Siswa diminta untuk mengisi angket respon siswa yang telah disediakan peneliti; b) Analisis data hasil uji coba terbatas, analisis data uji coba terbatas dilakukan berdasarkan angket respon siswa yang telah diisi oleh siswa sebagai responden. Angket respon siswa berisi nilai yang diberikan oleh siswa terhadap media pembelajaran yang

dikembangkan dengan skala penilaian 1 dinyatakan dengan “ya” dan 0 dinyatakan dengan “tidak” yang didasarkan pada perhitungan skor menurut skala Guttman. Data hasil uji coba terbatas dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dalam bentuk prosentasi.

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi. Tahap ini merupakan tahap terakhir untuk melihat apakah media pembelajaran yang dikembangkan telah dibuat sesuai kebutuhan dan sesuai harapan atau tidak. Dalam setiap tahap terdapat evaluasi yang dinamakan evaluasi formatif, untuk kebutuhan revisi. Pada tahap ini akan diketahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dari hasil validasi dan uji coba terbatas sehingga diperoleh hasil akhir berupa sebuah media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan pada materi siklus akuntansi kelas X akuntansi SMK.

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah terciptanya sebuah produk media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai bahan pengayaan pada materi siklus akuntansi untuk siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya. Produk tersebut dikembangkan berlandaskan materi yang sudah dikaji dan kemudian disajikan dalam bentuk permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan.

Penentuan kelayakan media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan pada materi siklus akuntansi. Sebelum dilakukan uji coba pada kelompok kecil, penilaian kelayakan media pembelajaran dilakukan melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Berikut adalah sajian dari rekapitulasi hasil validasi oleh para ahli.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Para Ahli

No	Variabel	Prosentasi	Kriteria
1	Kualitas isi dan tujuan	91,25%	Sangat Layak
2	Kualitas instruksional	88%	Sangat Layak
3	Kualitas teknik	90%	Sangat Layak
Rata-rata		89,75 %	Sangat Layak

Respon siswa diambil melalui uji coba terbatas pada produk terhadap 20 siswa kelas X akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya yang menjadi responden. Angket respon siswa yang telah diisi oleh responden, dianalisis deskriptif kuantitatif menggunakan ketentuan skala *Guttman*. Berikut adalah sajian dari rekapitulasi hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa

No	Variabel	Prosentasi	Kriteria
1	Kualitas isi dan tujuan	95%	Sangat baik
2	Kualitas instruksional	82,5%	Sangat baik
3	Kualitas teknis	85%	Sangat baik
Rata-rata		87,5%	Sangat baik

Pembahasan

Proses pengembangan media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan pada materi siklus akuntansi kelas X akuntansi melalui lima tahap dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, evaluasi.

Pada tahap analisis, dilakukan analisis kebutuhan dan analisis kinerja kemudian perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahapan pertama, berdasarkan analisis kinerja diketahui bahwa kurikulum yang digunakan kelas X Akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya adalah kurikulum 2013. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran terutama pada kegiatan pengayaan guru kurang memperhatikan siswa yang mempunyai kemampuan lebih dibandingkan teman lainnya, mereka seringkali diabaikan. Dalam kurikulum 2013 terdapat materi pokok siklus akuntansi dalam mata pelajaran pengantar akuntansi. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai bahan pengayaan adalah soal dalam buku yang dipegang siswa.

Kedua, berdasarkan analisis kebutuhan dapat diketahui bahwa siswa kelas X Akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya kurang tertarik dengan media pembelajaran yang sudah ada disekolah dan guru yang merasa kesulitan dalam membuat media pembelajaran sebagai bahan pengayaan untuk lebih mendalami materi yang telah dibahas. Pengembangan media pembelajaran berupa permainan ular tangga didukung dengan kegemaran siswa untuk bermain sambil belajar dibandingkan dengan hanya mengerjakan soal latihan dalam buku. Sebagai bahan pengayaan, siswa membutuhkan suatu media yang lebih menarik, jelas dan tidak membosankan sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami dan mendalami materi pokok yang dibahas.

Ketiga, tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan standart kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pencapaian pembelajaran.

Tahap kedua adalah pembuatan konsep yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan desain awal media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan. Beberapa konsep yang dibuat dalam penelitian ini meliputi pembuatan desain tampilan papan permainan dan kartu kesempatan permainan, penyusunan materi dan soal latihan, aturan permainan ular tangga, serta desain kemasan permainan ular tangga.

Pada tahapan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan yang telah melewati proses revisi berdasarkan komentar dan saran dari para ahli. Tahap ini dimulai dengan telaah dari para ahli yaitu ahli materi dan ahli media terhadap prototipe I, yang dihasilkan pada tahap desain. Selanjutnya dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba terbatas dengan 20 siswa kelas X akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya. Hasil penilaian dari para ahli dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif dalam bentuk prosentasi.

Media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan yang telah melalui proses validasi dan analisis data, selanjutnya dilakukan uji coba terbatas pada 20 siswa kelas X di SMK Negeri 4 Surabaya. Siswa yang mengikuti uji coba terbatas merupakan siswa yang telah selesai dan mendapatkan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) menempun mata pelajaran pengantar akuntansi dengan materi pokok

siklus akuntansi dengan bantuan guru akuntansi untuk memilih. Setelah siswa melakukan uji coba terbatas terhadap media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan, siswa diminta untuk dikembangkan. Hasil dari uji coba terbatas dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase.

Pada tahap evaluasi yang dilakukan bertujuan untuk melihat apakah media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan yang telah dibuat sudah sesuai dengan harapan.

Kelayakan media diperoleh dari validasi yang dilakukan oleh para ahli materi dan ahli media. Berdasarkan penilaian dari para ahli pengembangan media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan yang dikembangkan yaitu sebesar 89,75% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan kriteria kelayakan menurut Sugiyono (2015: 136) hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan pada materi siklus akuntansi kelas X akuntansi yang dikembangkan telah memenuhi variabel kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknis menurut Walker & Hass (dalam Arsyad, 2014).

Hasil respon siswa yang diperoleh dari uji coba terbatas pada 20 siswa di SMK Negeri 4 Surabaya tentang media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan pada materi siklus akuntansi kelas X akuntansi yang dikembangkan berdasarkan hasil angket respon siswa dinilai melalui variabel kualitas isi dan tujuan aspek yang dinilai dari ketepatan dan kesesuaian diperoleh persentase sebesar 95% dengan kriteria sangat baik. Pada Kualitas Instruksional, aspek yang dinilai adalah memberikan bantuan untuk belajar dan kualitas memotivasi diperoleh persentase sebesar 82,5% dengan kriteria sangat baik. Dalam kualitas teknis, aspek yang dinilai adalah keterbacaan, kemudahan penggunaan, kualitas tampilan, dan kualitas pengelolaan yang kemudian diperoleh persentase sebesar 85% dengan kriteria sangat baik berdasarkan kriteria kelayakan menurut Sugiyono (2015: 136). Sehingga dapat dipahami rata-rata keseluruhan dari hasil analisis dari respon siswa berdasarkan 4 variabel diperoleh rata-rata prosentase sebesar 87,5% dengan kriteria sangat baik sesuai dengan kriteria interpretasi menurut Sugiyono (2015:136) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan pada materi siklus akuntansi kelas X akuntansi dapat dikatakan layak apabila prosentase kelayakan yang diperoleh $\geq 61\%$. Hal ini sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Nur Fitriana (2014) bahwa hasil respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan adalah sangat baik dilihat dari variabel kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan pada materi siklus akuntansi kelas X akuntansi sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran pada kegiatan pengayaan.

mengisi angket respon siswa yang sudah disediakan oleh peneliti. Uji coba terbatas ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: 1) Pengembangan media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan dilakukan dengan berpedoman pada model pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation) yang dikemukakan oleh Reiser dan Mollenda yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi; 2) Kelayakan media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan pada materi siklus akuntansi yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan pada kegiatan pengayaan. Kelayakan media pembelajaran ini dinilai oleh para ahli berdasarkan aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis dengan kriteria sangat layak; 3) Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan yang dikembangkan mendapatkan kriteria sangat baik.

Saran

Berdasarkan Saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut: 1) Melakukan uji efektifitas media pembelajaran berupa permainan ular tangga sebagai bahan pengayaan untuk mengetahui keefektifan media tersebut, sehingga dapat melengkapi hasil penelitian bahwa media pembelajaran tersebut tidak hanya layak digunakan tapi efektif diterapkan; 2) Media pembelajaran dikembangkan untuk materi lain, yang memerlukan media pembelajaran menarik; 3) Dalam implementasi media pembelajaran kepada siswa dibuat seefektif mungkin, diusahakan meminimalkan keramaian sehingga antar kelompok tidak saling merasa terganggu; 4) Dalam menggunakan media pembelajaran, diusahakan antar anggota kelompok memperhatikan teman yang sedang bermain, guna menambah pengetahuan akan materi yang sedang diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dananjaya, Utomo. 2010. *Pembelajaran Aktif*. 2013. Bandung: Nuansa Cendekia
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah dan Koni, Satria. 2013. *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi aksara
- Kemendikbud. 2014. *Pengertian Respon*. (Online). (www.kbbi.web.id/respons, diakses pada tanggal 29 februari 2016)
- Kurniawati, Desy. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Snake and ladders Berbasis IT Pada*

- Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FE UNESA
- Kusumawardhana, Ap Massri M. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Adobe Flash Cs4 Profesional Berbentuk Game Pendidikan Ular Tangga Pintar Untuk Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi Dan Keuangan Kelas Xi SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/2015*. Jurnal yang dipublikasikan.
- Mulyasa. 2014. *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Pribadi, Benny A. 2011. *Model desain system pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Purnanindya, Ranti. 2011. *Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Tik Untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta*. Jurnal yang dipublikasikan.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2012. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Syah, Muhibbin. 2013. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta.

